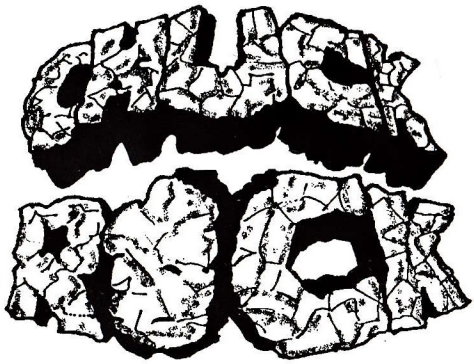


Commodore 64

Copyright 1991

Copyright 1992
Versione C64

**Istruzioni di caricamento da CASSETTA:**

- togliere, a computer spento, eventuali cartucce esterne;
- spegnere l'eventuale disk-drive ed accendere il computer;
- inserire la cassetta, con il lato Side A rivolto verso l'alto, nel registratore e riavvolgerla completa mente;
- digitare LOAD e premere il tasto [RETURN];
- premere il tasto PLAY o LOAD sul registratore.

**Istruzioni di caricamento da DISCHETTO:**

- togliere, a computer spento, eventuali cartucce esterne;
- accendere il disk-drive ed il computer;
- inserire il dischetto DISK 1 nel disk-drive;
- digitare LOAD "*",8,1 e premere il tasto [RETURN].

Attenzione: Durante il caricamento appare la richiesta di inserire un'altro disco (INSERT THE OTHER DISK). In questo caso togliere il DISK 1 e inserire il DISK 2. Premere il pulsante di fuoco (fire) quando fatto.

Avvertenze generali durante il caricamento:

**Il caricamento avviene in modo completamente automatico in tre fasi:**

1.) Dopo qualche minuto di caricamento compare l'introduzione del gioco (non premere lo STOP sul registratore, nella versione cassetta, dato che il programma non è completamente caricato); Premere un tasto qualsiasi o il Fire del joystick per uscire dalla presentazione.
2.) Il computer prosegue nel caricamento fino all'inizio del gioco.
3.) Inserire, tramite tastiera il proprio nome dopo di che il gioco parte dal primo livello.

**Avvertenze per il caricamento del gioco nella versione a Cassetta:**
Chuck rock è un gioco che ha richiesto moltissima grafica per renderlo più interessante, avvincente e giocabile. Nella versione a cassetta il programma è stato realizzato come MultiLoad. Ciò significa che il computer ha la necessità, per ciascuno dei 6 livelli disponibili, di eseguire ulteriori caricamenti, durante il gioco.
Il lato A (Side A) della cassetta contiene la presentazione ed il gioco vero e proprio, mentre il lato B (Side B) contiene i 6 livelli disponibili. Terminato quindi il caricamento sul lato A (con relativo messaggio su schermo) è necessario togliere la cassetta dal registratore, girarla e riavvolgerla completamente sul lato B. Precise istruzioni, sempre su schermo, indicano quand'è necessario riavvolgere il nastro (REW), premere il PLAY sul registratore e premere il pulsante di fuoco (fire) del joystick per iniziare a giocare o proseguire nel caricamento.
Il caricamento dei livelli avviene in maniera sequenziale. Ciò significa che alla fine del primo livello,

il secondo è presente sul nastro subito dopo, ecc.. Bisogna comunque tener presente che ogni qualvolta si viene distrutti (Game Over) è necessario riiniziare da capo (primo livello) e quindi è necessario riavvolgere la cassetta (sempre sul lato B).
Nel caso in cui si dovesse verificare che il nastro arrivi fino alla fine del lato B, senza che nel frattempo il livello sia stato caricato, e' necessario riavvolgere nuovamente la cassetta sino all'inizio del lato B e ritentare il caricamento.

## LA STORIA

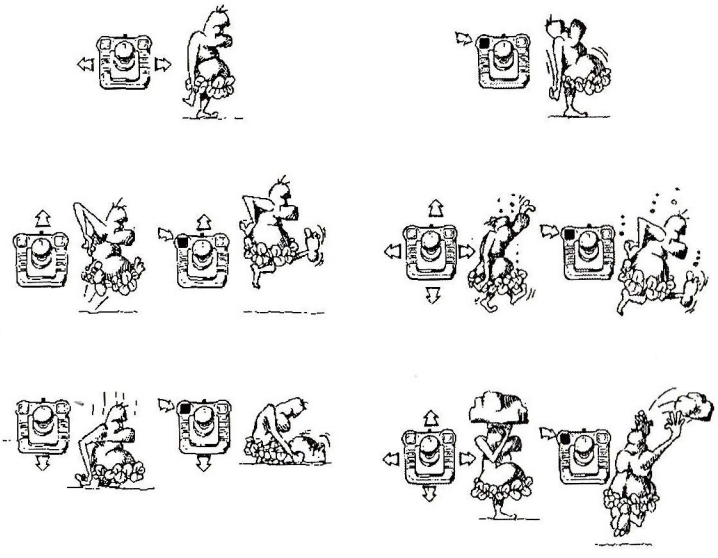
Chuck è il tipico uomo delle caverne: seduto comodamente su una sedia di pietra e intento a seguire gli ultimi notiziari televisivi, sorseggiando la sua bevanda preferita; un buona birra fresca!
Insomma la solita vita tipica e monotona dell'uomo delle caverne.
Nel frattempo Ophelia, la moglie di Chuck, era intenta a stendere la biancheria per farla asciugare dato che la solita vecchia lavatrice, con funzione di asciugatura automatica, si era guastata nuovamente.
La vita procedeva tranquillamente fintanto che un giorno, un vecchio spasimante di Ophelia, il diabolico Gary Gritter, si rifece vivo, rapendo violentemente (con il consueto colpo di bastone alla nuca) la moglie di Chuck mentre questa era intenta a stendere la biancheria.
Chuck non si accorse di nulla fintanto che chiamò la sua dolce metà per chiederle di servirgli un'altra birra mentre era intento a seguire il derby della sua squadra del cuore. Ma Ophelia non arrivava ...
Persa completamente la pazienza, per la lunga attesa (... qualche secondo), Chuck si precipitò fuori dalla sua dimora (una villetta con piscina) per rimproverare severamente la moglie per la scarsa tempestività nel rispondere alle Sue chiamate.
Ma con grande stupore si rese conto che era scomparsa. La sua dolce metà non c'era più.
Dopo l'attimo iniziale di smarrimento Chuck scorse le prime inquietanti tracce e si rese conto che qualcosa di terribile doveva essere successo. La moglie doveva essere stata sicuramente rapita da un essere che neppure si era preoccupato di nascondere le proprie tracce. Doveva dare la caccia a quel mostro e ritrovare assolutamente sua moglie. La vita monotona e tranquilla stava per avere una svolta ...

## IL GIOCO

Chuck può eseguire un elevato numero di mosse: può camminare, nuotare, saltare e sollevare pietre.
Le pietre si possono utilizzare come armi scagliandole contro i vari dinosauri o mostri che infestano il paesaggio.
Una seconda funzione delle pietre e quella di permettere di superare degli ostacoli naturali alti. In questo caso è sufficiente appoggiare la pietra addosso l'ostacolo e saltarci sopra.
Un'altra arma micidiale di Chuck è la sua enorme pancia. Colpendo con lo stomaco i vari nemici questi perdono i sensi o spariscono istantaneamente. Alcuni hanno bisogna di più di una "stomacata" per essere distrutti.
Quando Chuck è costretto a nuotare sott'acqua un'apposita icona, sotto nel pannello, indica quanto ossigeno gli resta cambiando colore fino al blu. Per fare il pieno d'aria è sufficiente far riemergere Chuck per un'attimo.

## IL CONTROLLO DI CHUCK

Per controllare Chuck è necessario utilizzare il joystick in port 2.
Durante la partita sono attivati i tasti SHIFT-LOCK per il modo pausa (disinserirlo per continuare) e il tasto RUN/STOP che permette di interrompere il gioco.



Team di sviluppo versione Commodore 64

**Surprise Team**

Codice: Luca Zarri

Aiuto Codice e Sprite: Marco Corazza

Grafica Fondali: Andrea Paselli

Il programma per computer, grafica, codice e manualistica presenti in questa confezione sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sul copyright. Copia, riproduzione, modifica, noleggio, immagazzinamento su banche dati, traduzione, trasmissione o esecuzione pubblica del presente programma sono proibiti senza il permesso scritto della MultiMedia. Tutti i diritti dell'autore sono riservati in tutto il mondo. Genias e' un marchio registrato della MultiMedia. Sviluppato, prodotto e distribuito per l'Italia su licenza della Core Design Ltd.

Copyright 1992 MultiMedia, via Volta 2/a, 40055 Castenaso (Bologna), Italy